

本周周报（11.4 -11.10）

刘昊南

本周工作

1. 加入了 LineMaterial 类，用于线的绘制当中
2. 修改了重构的类图，改由 Mesh 和 StripLineSet 继承 RenderableSceneObject 类，Geometry 和 Material 类作为 Mesh 和 StripLineSet 的组成成员
3. 完成了 WebGLRenderer 类、WebRenderTarget 类、Mesh 类、StripLineSet 类、Geometry 类、RenderableSceneObject 类、SceneObject 类以及 ShaderManager 类的重构，但是还存在一些 bug 没调完，尚未能绘制出图像

下周计划

1. 搞定 bug，将项目恢复到之前的水平
2. 完成 PyramidCalculator 类